

L'objectif de ces exercices est de travailler les notions du chapitre 3 : interactions avec l'utilisateur

Exercice 3.1

Les bases

3.1.1 Tests

Testez les différentes manières d'interagir avec l'utilisateur à l'aide des fonctions suivantes

- `void window.alert(String message)`
- `String window.prompt(String message[, String default])`
- `Boolean window.confirm(String texte)`

Affichez le résultat retourné

Essayez d'écrire le résultat directement dans une page avec les fonctions :

- `void document.write(String texte)`
- `void document.writeln(String texte)`

3.1.2 Boîtes

- Affichez une boîte de message au démarrage de la page

Cette page indique
hello

OK

- Idem mais cette fois avec le contenu d'une variable

Cette page indique
bonjour tout le monde
comment ça va ?

OK

- Au chargement de la page demandez à l'utilisateur son nom puis affichez-le dans la page

Cette page indique
votre nom

OK

Annuler

Cette page indique
bonjour Monsieur
bienvenue chez nous

OK

- Ecrivez ce même texte dans le corps de la page.

← → ↻ ⓘ Fichier | C:/Drive/Cours/Modules/M288/Exercices/03/M278%20-%2003.1.2.html

test

bonjour Monsieur, bienvenue sur notre site

3.1.3 Avec un peu de logique

Réaliser l'affichage selon l'exemple ci-dessous. Les valeurs affichées proviennent de variables remplies par l'utilisateur de manière interactive. Seul le total est calculé !

← → ↻ ⓘ Fichier | C:/Drive/Cours/Modules/M288/Exercices/03/M278%20-%2003.1.3.html

Nombre d'article : 5

TVA : 8%

Prix unitaire : 20

Prix total : 108